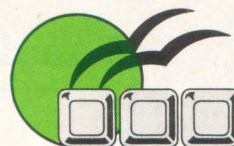
FOR YOU





Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.176 del 10.03.90 Anno 2 n.10 Novembre Mensile di Informatica

Lire 15.000

n.10

FOR YOU AMIGA

GAMES

ASTOPOLIS
Super Coin Up Game

LINES
Un cocktail di grafica suono e divertimento

THE BANDIT
Il casinò ti aspetta

UTILITIES

SANITY COPY
Il copiatore tutto fare

MESSWRITER
Personalizza il Boot con qualsiasi testo ASCI

TRANSLATOR
Un must per ogni programma



SPECIAL

Speciale Emulazione

S.C. Player:
Il CD per la tua casa

News

CDTV: Prova su strada per il CD television

Software allegato

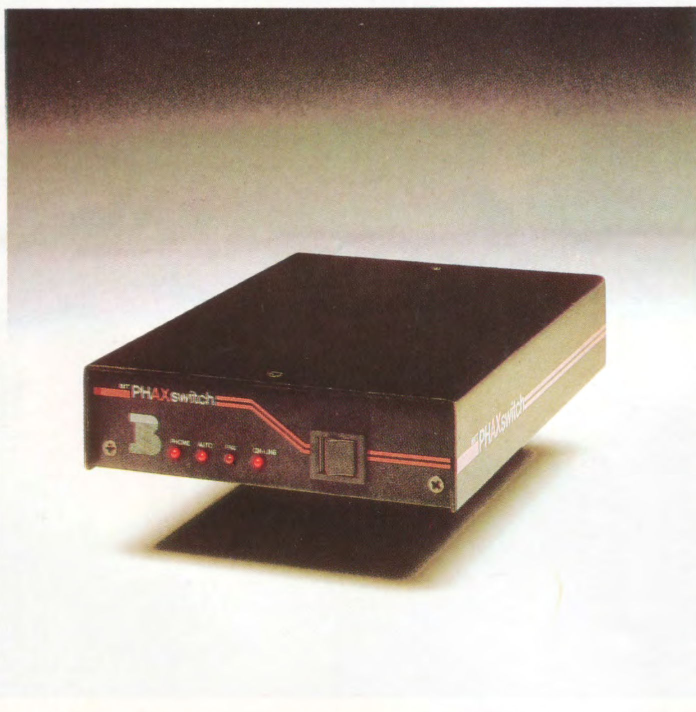
NOVITA'

FAX Switch

*La nuova proposta della **GP System s.r.l. di Milano***

Fax Switch: Una sola linea telefonica per Fax e Telefono.

Il miglior commutatore in grado di gestire le chiamate in arrivo su una stessa linea telefonica, distinguendo automaticamente le chiamate indirizzate al Fax da quelle telefoniche.



Come Funziona:
Il Fax Switch risponde ad ogni chiamata con una voce sintetizzata:
"Stiamo rispondendo con il computer BIT FAX SWITCH: se volete inviare un Fax, dite "Fax" altrimenti attendete il collegamento con l' operatore".

Il Fax Switch quindi emette un segnale acustico ed attende la parola "Fax" per 1.5 secondi.
Diversamente, il Fax Switch passa la chiamata all' apparecchio telefonico, facendolo squillare come di consueto.

Alcune caratteristiche:
Grazie ad un apposito interruttore, è possibile collegare direttamente il telefono o il Fax alla linea, escludendo la commutazione automatica.
Inoltre, se occorre inviare un Fax, il Fax Switch è in grado di collegare direttamente la linea Fax senza l' utilizzo di alcuna operazione manuale.

Per eventuali informazioni rivolgersi telefonicamente allo (02) 837.68.67

FOR YOU

Sommario

For You Per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Editoriale
GianPiero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Pier Giorgio Rossetti
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Raffaella Adornato

Redazione e Direzione
Via Voghera n.16 - 20144
- Milano -
Tel. Redazione 02/837.68.67
Telefax Switch 02/837.65.59

Fotografia
Oscar Scalambra

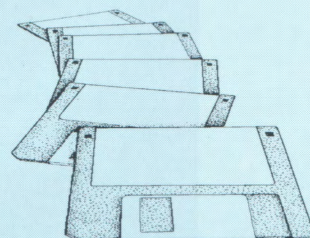
Stampa
Arti Grafiche Passoni S.r.l.
Via Monti Sabini n.11
Milano

Distribuzione per l'Italia
Euro distri Press
Via Noto n.10 - 20141 - Milano

For You
Periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £ 135.000



Contenuto del disco

Giochi

Astro Base

Lines

The Banditt

Utilità

Sanity Copy
Messwriter
Traslator
SCplayer

Editoriale

Tutti i mesi in edicola ricordiamo la presenza della nostra Maxi rivista ForYou, dove le novità software presenti su disco sono sempre garantite. Il mercato Amiga 91 ha subito un notevole incremento di vendite, e graziè a questo nuovo potenziale, abbiamo riscontrato una interessante crescita di livello del medio lettore, che precedentemente veniva attirato da motivi di passatempo mentre oggi si avvicina al vero potenziale di questa macchina. Noi della redazione attendavamo da tempo questo miglioramento che garantisce una buona crescita del mondo Commodore, ma sopratutto incrementa il software per questo ambiente. Siamo soddisfatti dei risultati ottenuti che ci permetteranno una sicura e continua uscita in edicola, spazio ormai di poche redazioni......



CDTV: prova su strada per il CD television

Commodore Dinamic Total; Vision: le prime prove su strada

Quale futuro?

"Multimedialita'" ed "interattivita'" sono concetti con i quali i lettori italiani piu' avvertiti da tempo hanno preso confidenza. Prima le riviste specializzate, poi quelle di largo consumo sono andate via via dedicando piu' spazio alla meraviglia cui presto avremmo assistito nei campi piu' diversi: intrattenimento, "educational", informatica personale.
Sinora tuttavia le notizie costruttrici, dall'altro i lenti progressi compiuti dai tecnici.
Ora ci sembra che due fatti abbiano sbloccato questa situazione. Da un lato la disponibilita' sul mercato italiano del CDTV ha offerto la possibilita' al piu' vasto pubblico di confrontarsi con un primo prodotto concreto delle nuove tecnologie.
Dall'altro il recente impegno preso in questo settore dalle piu' importanti aziende presenti nel settore della comunicazione, dalla Maxwell alla Sony, dalla Rizzoli alla Philips, ha fatto intravedere una brusca stretta sui tempi che ci separano dai prodotti piu' evoluti.

CDTV:
bene di largo consumo?
In primo luogo ci interessa chiarire che non siamo di fronte ad un prodotto di frontiera.
Il CDTV sostanzialmente non e' che un Amiga 500 privo di tastiera collegato con un CD ROM ed una scheda grafica: il tutto inserito all'interno di un contenitore, sullo stile di un videoregistratore o di un lettore CD audio.
Cio' che tuttavia sposta, e a nostro avviso di molto, il gioco e' il mutamento di approccio al computer al computer che con questa macchina viene proposto.
Pur con una significativa eccezzione per il settore ludico, sinora il mondo informatico era rimasto in ultima analisi un ambiente iniziatico, cosparso di termini gergali di derivazione anglosasson, atto a generare sane reazioni di rifiuto a chi non volesse avere a che fare con tastiere, mouse, directory e byte.
Fortemente penalizzato ne era rimasto cosi' non tanto il mondo del lavoro, dove il nuovo strumento si e' imposto quale vera e propria necessita', quando il mondo teoricamente ben piu' ampio dell'home computer. Il computer non era riuscito in pratica a divenire oggetto di uso personale, casalingo, bene di largo consumo, come la macchina fotografica, il televisore o il videoregistratore.
Proprio in questa area il CDTV ci sembra possa far compiere all'informatica un importante passo avanti.
All'interno di un normale chassis che lo rende simile ai molti prodotti dell'elettronica di consumo, entra nelle case un vero e proprio computer per il cui funzionamento l'unica operazione da compiere e' il collegamento ed un banale televisore.
Da questo momento l'utente puo' affidarsi per intero alla macchina e per tramite di un semplice telecomando strumento se vogliamo ben diverso, sia su un piano emotivo che pratico, da tastiere, paddie o mause puo' far funzionare il software registrato su normali CD audio.

Il primo approccio

Il Caddy
Come gia' molti lettori sapran-no, il CDTV non e' dotato del classico cassetto dei lettori CD audio. Dobbiamo invece inserire il disco in un apposito contenito-re il caddy.
Poi questo verra' posto nella larga fessura centrale della macchina, come una videocassetta.
L'operazione in se non comporta particolari difficolta', anche se il contenitore puo' sembrare fragile e la chiusura poco sicura. Riteniamo tuttavia che il ssistema impiegato sia un po' macchinoso ed in contrasto con la filosofia "dolce" che impronta l'intera macchina.

Il tutorial
Non si tratta che di un normale programma istruzioni, ma e' difficile rendere conto della capacita' di coinvolgimento che il nuovo mezzo riesce ad attivare.
Anche se altri prodotti ci hanno abituato ad una grafica di alto livello, ben diverso e' il poterci interagire a pieno guidati dai consigli che ci giungono nei momenti piu' opportuni.

Il telecomando
Il giudizio non puo' che essere molto positivo.
Sarebbe forse stata utile una composizione "a diamante" del cursore, con otto tasti in luogo dei

quattro disponibili, con ovvia facilitazione dei movimenti diagonali.

Il suono
Nulla da eccepire sulla qualita', senza dubbio in grado di reggere il confronto con i normali riproduttori.
Forse un po' macchinosa la necessita' di dover accendere il televisore per selezionare i brani e la modalita' di riproduzione.

Qualita' video
Collegata la macchina ad un normale televisore non si puo' non rimanere colpiti dalla capacita' delle immagini, decisamente superiore e quelle ottenute operando nelle stesse condizioni con un Amiga 500.

Il Software
Sembra ripetersi anche per il CDTV una regola ormai clas-sica: all'uscita di una nuova mac-china, per un periodo di tempo che puo' variare da uno a due anni, il software disponibile ne utilizza le capacita' solo in mi-sura minima. Il settore piu' interessante sembra essere quello dedicato all'informazione e alla divulgazione. Non altrettanto possiamo dire per l'intrattenimento, dove viene riproposto il vecchio Defendere of the Crown, e per la musica.
Ci sembra questo il settore più delicato dell'intera operazione.
Quello che abbiamo davanti non e' certamente che il risultato dei primi passi che le softwarehouse stanno compiendo e le capacita' della macchina sono immense. Il dubbio e' se la concorrenza lascera' al CDTV il tempo necessario al suo sviluppo.

La concorrenza
Che i tempi a disposizione per l'affermazione piena del CDTV siano stretti ci sembra lo confermi quanto riportato dall'autorevole Publishers Weekly in un breve articolo dedicato al CD ROM.
Da un lato un colosso come la Maxwell Comunications ha annunciato una joint venture con la Philips per promuo-vere i CDI (Com-pat Disc Inte-rattivi), dall'altro la Philips ha annunciato la nascita della Philips Interactive Media Europe che pubblichera' titoli CDI multilingua. Nella stessa occasione la Philips ha annunciato l'uscita del proprio lettore per la fine del 1991 negli USA ed in Giappone e per la meta' del 1992 in Europa.

Franco Toldi



Descrizione programmi

ASTROBASE

Asteroids e Space Invaders furono accolti fra i primi videogiochi di successo, che presero piede nei bar di tutta Italia, raccogliendo l'entusiasmo di numerosi videogiocatori.
Il gioco appassiono' molti in virtu' della sua estrema semplicita': lo scopo della partita, infatti, consisteva nella distruzione di enormi meteoriti.
Per sopravvivere bisognava evitare non solo le schegge dei corpi celesti ma anche le navicelle aliene.
I fortunati possessori di Amiga potranno rivivere la stessa avventura trovandosi sperduti nello spazio galattico di fronte a innumerevoli meteoriti.
I comandi sono identici a quelli del gioco originale, per cui comprendono:

- tasto Z: per ruotare l'astronave verso sinistra.
- tasto X: per ruotare l'astronave verso destra.
- tasto SPACEBAR: per inserire il dispositivo di “hyperspace” che sposta in tempo reale l’astronave da un punto ad un altro, scelto in modo del tutto casuale, viene anche utilizzato per proseguire la fase di caricamento del gioco.
- tasto /: per sparare
- tasto >: per spostare l’astronave con il sistema di razzi a reazione.
- tasto 1: per effettuare una partíta con un gíocatore.
- tasto 2: per effettuare una partita con due giocatori (che si alterneranno dopo la distruzione del proprio veicolo navicella spaziale).
- tasto HELP: per richiamare una schermata relativa alle istruzioni di gioco.

Dopo aver caricato il programma dal menu' iniziale, premendo il tasto F1, potrete iniziare ad eliminare i frammenti piu' piccoli e più veloci per poi procedere alla distruzione definitiva dell' astronave.
Alla fine del gioco potrete inserire il vostro nome all’interno della classifica relativa alle migliori prestazioni.
Se siete degli abili videogiocatori, dovreste riuscirvi facilmente! Per l’uscita dal gioco resettare premendo contemporaneamente i tasti CTRL/ AMIGA/AMIGA.

LINES

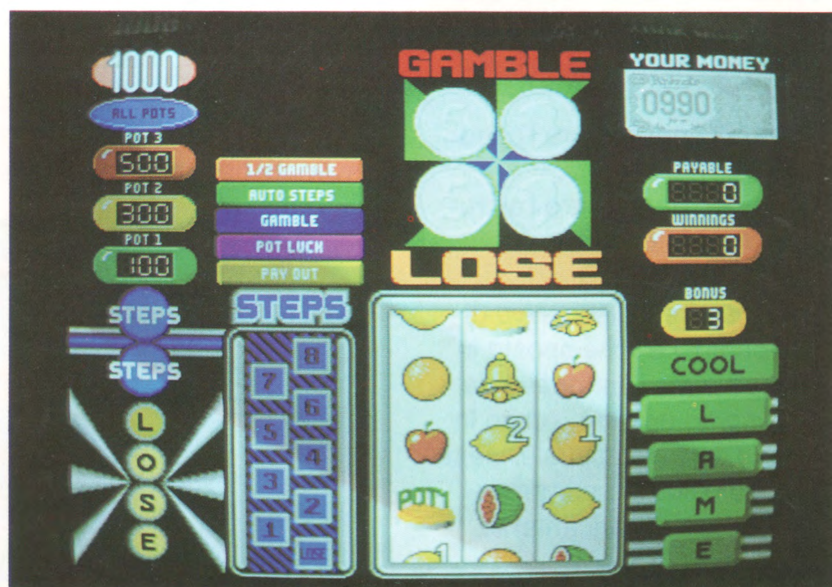
Benvenuti nel magico mondo delle linee, rappresentate in un campo bidimensionale.
Dopo aver caricato il gioco, dovrete controllare tramite il joystick un segmento che con il passare del tempo varia le sue dimensioni.
Lo scopo del gioco consiste nel recupero di tutti i quadrati blu che compariranno a caso, uno alla volta, in una parte dello schermo.
Inoltre di tanto in tanto si presenteranno dei punti interrogativi, che per incognita potranno risultare utili (rallen-tando la velocita', diminuiscono la lunghezza del segmento, ed incrementano il punteggio) e dannosi (aumentando la velocita' con la conseguente maggiorazione della linea e rilevante diminuzione del punteggio).
Selezionato l’opzione “due giocatori”, il punto interrogativo in questione potrebbe anche invertire i punteggi fra i due partecipanti, rendendo soddisfatto il perdente e scontento il



più abile.
Ogni volta che si perderà causa l' impatto con un ostacolo, dovrete premere il tasto FIRE per continuare il gioco contando poi su altre due probabili possibilità.
Ricordatevi che potrete disporre solo di tre vite. Per quanto riguarda lo schermo di gioco, potrete consultare nella parte inferiore il punteggio dei due giocatori, oltre alla migliore prestazione ottenuta (hiscore).
Le selezioni iniziali riguardano il numero dei giocatori (tasto F1: un giocatore, tasto F2: due giocatori) e una schermata relativa alle istruzioni (tasto F3).
Per l'uscita dal gioco resettare premendo con temporaneamente i tasti CTRL/AMIGA/AMIGA.

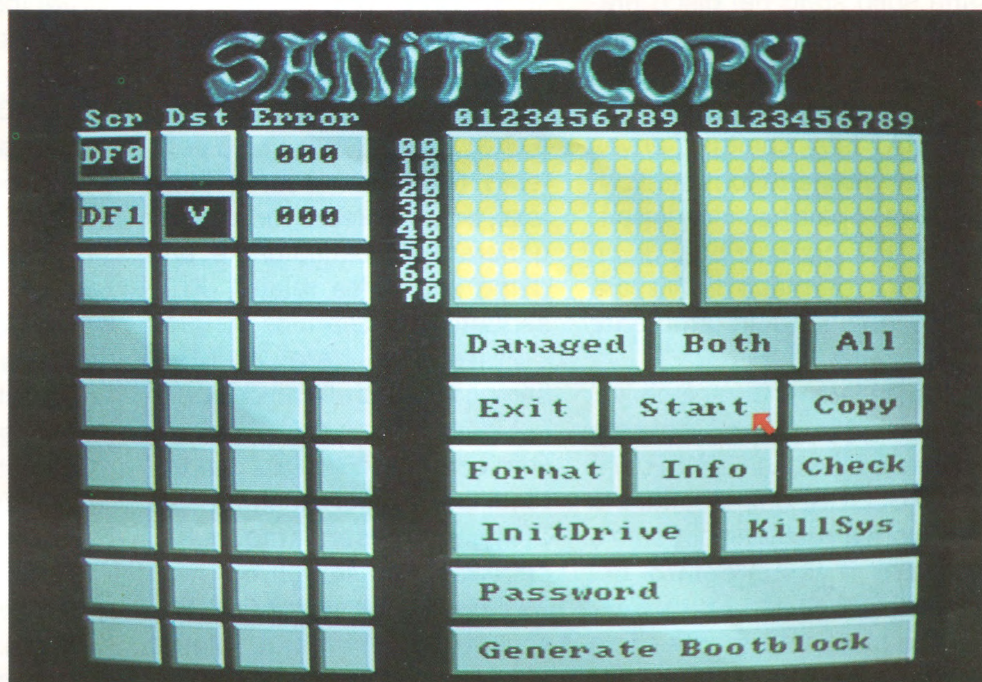
THE BANDIT

Questo videogame e' ambientato nel paradiso del gioco d'azzardo, e cioè in un casinò di Las Vegas dove e' permesso scommettere su tutto.
Ed è proprio la scommessa l'elemento piu' affascinante del programma, che prevede numerose possibilita' di "gamble", del "testa o croce" dell' aumento della giocata per un numero estratto dalla dea bendata.
Caricate il programma secondo le consuete modalita' e non fatevi impressionare dalla schermata del gioco, che presenta una gamma di opzioni estremamente ampia.
Nella parte superiore destra dello schermo potrete consul-tare in ogni momento la vostra disponibilita' di cassa, raffigurata con una banconota e la relativa cifra disponibile.
Inizialmente disporrete di 1000 dollari di posta: cercate di non perderli!
Nella parte centrale dello schermo troverete visualizzata una slot machine per la quale dovrete totalizzare almeno due simboli uguali per accedere alla fase della scommessa.
A destra, sotto la banconota, sono posizionati l'indicatore della somma vinta, quello della vostra giocata e una serie di opzioni che vi serviranno per ritirare la vincita o utilizzarla per una nuova puntata.
Nella parte sinistra dello schermo invece, troverete



quattro monete da utilizzare per le scommesse, quando vedrete fermare l'icona luminosa su due facce uguali (Es, due "croci").
Vicino alle monete sono previste le opzioni relative alla scommessa: per selezionarle bastera' fermare l'icona luminosa sulla voce desiderata, premendo il tasto sinistro del mouse o la SPACE BAR della tastiera.
Ricordatevi che questa sezione viene attivata solo in caso di vincita alla slot machine: infatti, dopo aver recuperato due o tre simboli uguali sulla ruota, potrete decidere di ritirare la vincita incassandola (payout) o, utilizzarla per una scommessa a testa o croce (1/2 o in gamble) una doppia scommessa (gamble).
Se scegliete ques'ultima opzione, potrete quadruplicare la giocata ma, in caso di insuccesso perderete tutto.
Nella parte inferiore sinistra dello schermo, potrete scommettere su una specie di lotteria, attivando i numeri colorati in blu solo in caso di una grossa vincita.
L'unico comando previsto dal gioco e' rappresentato dal tasto sinistro del mouse, dal FIRE sul

joystick e dal SPACE BAR della tastiera: per la scommessa con la moneta, vi consigliamo di utilizzare proprio quest' ultimo comando, che risulta piu' preciso del mouse. Mai come in questo gioco e' doveroso un augurio di buona fortuna!
Per l'uscita dal gioco resettare premendo contemporaneamente i tasti CTRL/AMIGA/AMIGA.



SANITY COPY

Questa utility dispone di svariati vantaggi per gli utenti Amiga presenta infatti un copiatore, di files e dischi veloce e sicuro. Basti pensare che il tempo di copia é di ben 7 secondi piu' veloce rispetto al celebre XCopy Professional, infatti la durata delle operazioni di copia sono sotto i 100 secondi (per la precisione 99, compresa la verifica), contro i 100 di CoderCopy, i 105 di tetraCopy e i 106 di XCopy Professional.
Il tempo per un backup, e' di circa 67 secondi.
Inoltre, puo' supportare fino ad un massimo di 10 ramdisk, ovviamente in compatibilita' con la memoria sufficiente prevista da Amiga.
Ma l'elemento piu' interessante di questa utility e' rappresentato dal "diskcoder", ossia dalla possibilita' di copiare un disco codificandolo e personalizzandolo con una propria password. Ovviamente, e' prevista anche l'operazione inversa, cioe' rendere normale un disco precedentemente codificato.
Un altro vantaggio del programma e' costituito dalla sua semplicita' di utilizzo, riscontrabile gia' nella struttura lineare dell'utility, che presenta dei grandi "bottoni" su cui intervenire con il puntatore e il mouse per effettuare le operazioni di copia e codificazione dei dischi.
Per quanto riguarda le operazioni di copia, e' sufficiente selezionare il drive sorgente e quello di destinazione, cliccando sulle apposite voci presenti nella parte superiore sinistra dello schermo.
In seguito bastera' utilizzare le funzioni START e COPY per completare l'operazione.
Se disponente di un solo drive, non preoccupatevi: bastera' selezionare il drive DF0 prima come sorgente e poi come destinazione, quindi dovrete seguire attentamente le istruzioni che il programma vi fornira' per ogni passaggio.
L'unico requisito richiesto riguarda l'espansione di memoria (dovrete lavorare su almeno 1MB).
I possessori di un drive esterno, invece, potranno effettuare tre copie contemporaneamente se solo selezioneranno il DF0 come sorgente e destinazione e il DF1 come destinazione.
Se desiderate selezionare solo alcune tracce, dovrete spostare il puntatore sul display in alto e premere il tasto sinistro del mouse sui pallini interessati.
La funzione DAMAGED vi selezionera' solo le tracce che risultano danneggiate da errori di scrittura, lettura o registrazione.

Il tasto ALL risettera' il display delle tracce.
L'opzione INFO serve per ottenere le informazioni necessarie sullo stato del disco presente nel drive (ram disk o real disk), mentre CHECK ne controlla ulteriormente i dati.
FORMAT fa si' che tutti i drives collegati vengano formattati.
L'ultima opzione, corrispondente alla generazione di un bootblock, permette di utilizzare dischi codificati in ambiente DOS.
Per installare il bootblock sui dishi in questione, dovrete cliccare sulla voce GENERATE BOOTBLOCK, quindi fornire la password a vostro piacimento e premere il tasto destro del mouse.
Questo tasto solitamente serve per fermare il puntatore sullo schermo (per muoverlo basta premerlo una seconda volta). In fase di copia, invece, il tasto destro del mouse consente di abbandonare tale operazione. Ricordatevi di premerlo dopo la funzione GENERATE BOOTBLOCK, altrimenti non potrete codificare il vostro disco.
Da non dimenticare anche la funzione EXIT, che vi consentirà di abbandonare il programma e tornare al menu' principale senza dover resettare.
A questo punto, avrete installato un software decoder residente in memoria fino a 1MB: ogni programma che usa la trackdisk device o gira in Amiga dos puo' utilizzare contemporaneamente anche dischi codificati e normali.
Un'ultima indicazione: l'utility non e' compatibile con un sistema di Turbo Amigados.

MESSWRITER

Fra le varie funzioni che l'utility svolge, permette anche di installare un Bootblock Menu' (BBM) con 628 bytes solo per il testo (si possono modificare testi, colori e creare messaggi), generare un caricatore e una demo con i files relativi (Run, sequenza di Startup, etc.) ed editare una lista di files, semplicemente cliccando sul file richiesto.
Per comprendere piu' approfonditamente i vantaggi di questa utility, vi presentiamo qui di seguito la sua struttura.
Iniziamo con la finestra posta a sinistra dello schermo, relativa ai comandi e alle opzioni:

- linea di messaggio:
  mostra l'operazione in corso ed eventuali errori di lettura
- **READ BBM:**
  questa funzione serve per leggere un BootBlock Menu' (BBM) dal drive precedentemente selezionato (df0, df1, df2 o df3).
- **WRITE BBM:**
  consente di scrivere il BBM corrente sul drive selezionato.
- **DF0, DF1, DF2 e DF3:**
  cliccando su questa opzione, selezionerete il drive che desiderate.
- **PARENT:**
  per visualizzare la directory del vostro disco di lavoro.
- **WRITE LOADER:**
  per scrivere il caricatore sul vostro disco lavoro (create la S/dir, ossia la sequenza di Start-up se la stessa non risulta disponibile)
- **FILES IN BBM:**
  per inserire la lista corrente dei files (fino ad un massimo di 20) nel BBM.
- **LOAD FILES:**
  per caricare i files della lista (df0:nome file).
- **SAVE FILES:**
  salva il file selezionato sul disco lavoro.
- **CLEAR FILES:**
  cancella il file corrente (questo comando va utilizzato quando si vuole ripartire con un'altra lista di files).
- **SELECTED FILE LINE:**
  mostra i files correnti selezionati dalla lista.
- **INSERT FILE:**
  per inserire i files correnti in ogni directory selezionata (vengono copiati tutti files selezionati dal disco lavoro, fino ad un massimo di 4096 bytes per la lista).
- **DELETE FILE:**
  per cancellare i files precedentemente selezionati all'interno della lista.
- **DIR < > LIST:**
  per passare dalla directory alla lista dei file e viceversa.

Nella parte destra dello schermo, invece, potrete visualizzare i files (otto alla volta) della lista, passando agli 8 precedenti o seguenti con un clic del mouse sulle frecce; inoltre, nel DIRECTORY MODE, potrete cambiare path cliccando su una dir (verra' caricata la directory successiva) e richiamare poi il nome di un file ed inserirlo nella lista tramite il

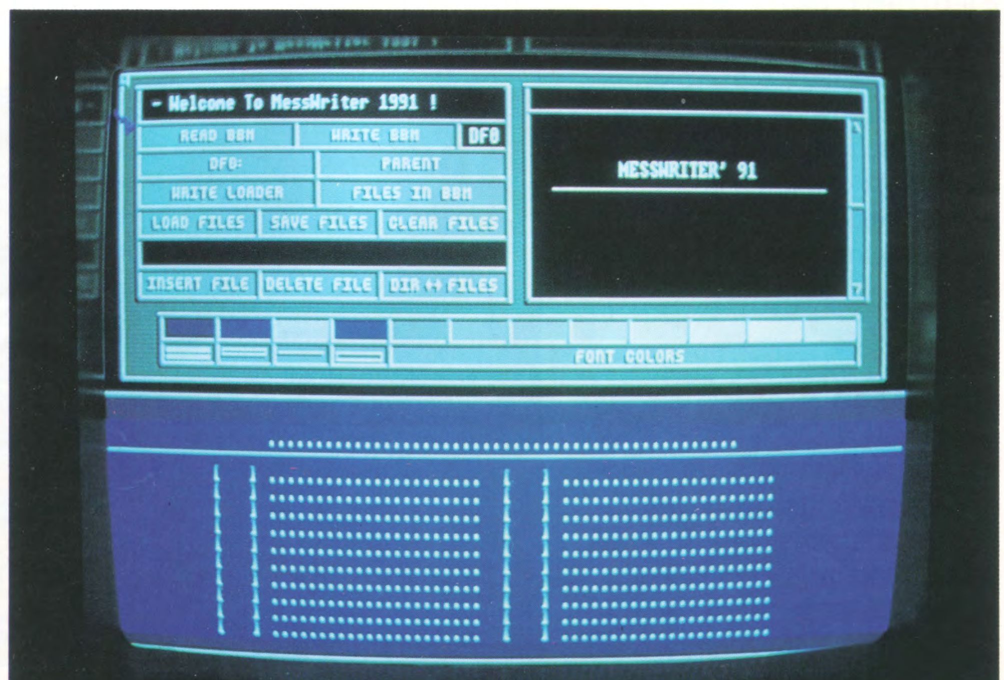
comando INSERT FILE.
Richiamando prima un file e poi un altro, potrete poi riordinare la vostra lista.
Nella terza zona che consideriamo, relativa ai colori, potrete cambiare tutti colori del BBM, utilizzare le strisce per gli effetti "tipo cinema", selezionare i colori preferiti per lo sfondo (sopra e sotto la linea del titolo) e per i fonts: bastera' premere sul colore che si vuole cambiare e inviare l'ENTER (il nuovo colore e' in formato HEX).
Per quanto riguarda la zona in basso, corrispondente ai comandi relativi al Bootblock Menu', troviamo:

- la visualizzazione del Bootblock Menu' tramite i caratteri Topaz 60
- il titolo del testo presente sul BBM (massimo una linea di 48 caratteri)
- il menu' che desiderate creare (10 linee di 50 caratteri) che utilizza i files richiamati dalla lista.
- l'editor, che consente di creare il testo, premendo un tasto alla volta (se dovete utilizzare ALT o SHIFT, premeteli nuovmente per inserire il modo, e premeteli quando non vi servono piu'; a sinistra troverete indicato il modo in cui vi trovate in ogni momento).
- SHIFT SINISTRO/DESTRO
per inserire il modo shif (on/off).
- ALT SIN/DESTRO:
per inserire il modo alt (on/off).
- tasto RETURN o tasto destro del mouse:
per abbandonare il modo edit.

Per vostra comodita', vi forniamo una sintesi delle procedure da seguire, spiegandole nelle varie fasi "step by step":

1. preparate tutti i vostri dischi lavoro e caricate questo programma.
2. inserite il vostro disco lavoro nel drive df0 e leggete la directory.
3. cliccate sui nomi dei files, selezionate INSERT FILE e premete il tasto corrispondente per caricare i files.
4. utilizzate WRITE LOADER per scrivere tutti i files.
5. preparate il vostro Bootblock menu' con l'opzione FILES IN BBM, cambiate i colori se ne preferite altri, quindi quando avrete finito salvate con WRITE BBM.

Il lavoro sara' completato: se volete ricominciare con un altro BBM, cancellate la lista dei files corrente con CLEAR FILES.
Se volete "datare" un disco, basta inserirlo in DF0, leggere la dir, caricare la vecchia lista dei files, cancellarli (DELETE FILES) e inserire quelli nuovi (INSERT FILE).
Salvate la nuova lista, leggete il vecchio BBM, modificatelo memorizzate e salvate quello nuovo in DF0.
Ricordatevi di utilizzare il drive DF0 per il vostro disco lavoro.
Non inserite spazi o piu' di 40 caratteri nei nomi dei files.
Questo programma lavora con Kickstart 1.2 e 1.3 su Amiga 500, 1000 e 2000; e' compatibile



con la Fast Memory e qualunque drive esterno.
Un'ultima annotazione: per uscire dall'utility e tornare al menu' principale, cliccate in alto a destra e confermate con il tasto Y.

TRANSLATOR

Questa utility offre l'opportunita' di tradurre un file binario di qualunque tipo (draw, sprites, etc.) in un codice sorgente (nome file.S), scegliendo fra dc.l (serie di "long bytes", equivalente a 4 bytes alla volta), dc.w (2 bytes) e dc.b (un singolo byte).
La struttura del programma e' immediata e non necessita di lunghe spiegazioni: basta posizionare il puntatore sulla voce desiderata e premere il tasto sinistro del mouse.
Potrete caricare il file (LOAD), definire il drive con cui lavorare (DF0, DF1), selezionare con le frecce "<" e ">" il codice richiesto e la fine del file (.S e .ASM).
Per facilitare le operazioni, avrete anche a disposizione una schermata di aiuto (HELP).
Per uscire dall'utility e tornare al menu' principale cliccate su QUIT.

SC PLAYER

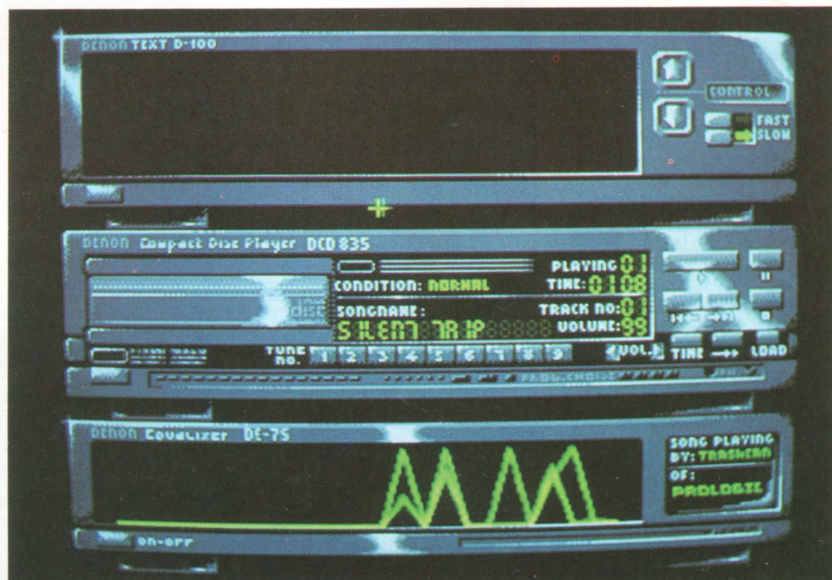
L'ultimo programma della nostra rivista consiste in una fedele rappresentazione su Amiga di un lettore di compact disc, completo di radio ed equalizzatore. Caricato il programma comparira' una schermata iniziale divisa in tre parti.
Nella parte superiore potrete leggere alcune informazioni relative al programma, spostando il puntatore con il mouse sui tasti SLOW e FAST per uno scroll lento o veloce del messaggio e cliccando sulle frecce per far scorrere la scritta. La parte centrale e' interamente dedicata al lettore di compact disc e prevede numerose opzioni:

- volume dell'apparecchio (tasti VOLUME "+" e "-").
- tasto di inizio dell'ascolto che se premuto durante l'esecuzione di un brano musicale, lo fa ripartire dall'inizio.
- il tasto di pausa e quello di stop, posti l'uno sotto l'altro.
- indicatore di tempo (potrete cliccare su questo tasto per ascoltare un brano da un qualunque punto in poi).
- indicatore della stazione o traccia (sono previsti nove canali, anche se vengono proposti solo per motivi di estetica, dato che il brano trasmesso e' solo uno).
- tasto LOAD utile per caricare altri motivi.

Nella parte inferiore dello schermo infine, potrete consultare l'equalizzatore, che visualizza il brano letto dal compact disc.
L'unico limite di questo programma consiste nell'unicita' del pezzo musicale, preposto anche se data la sua bellezza, unita alla sorprendente aderenza alla realta' siamo convinti che il programma riuscira' perfettamente a "creare l'atmosfera" evocata dalle note del motivo di fondo.
Buon ascolto!

Per l'uscita dall'utility resettare premendo contemporaneamente i tasti CTRL/AMIGA/AMIGA.

Claudio Micheli



Divertiamoci in Amiga con Assembly

LETTURA DELL'OUTPUT DEL JOYSTICK

Il controllo di un joystick potrebbe apparire a prima vista semplice da sviluppare, molti utenti di Amiga però si saranno accorti che risulta particolarmente complicatala sua gestione con i relativi programmi che devono interpretare correttamente l'output della periferica. Esiste infatti una complicazione riservata ai bit di controllo del joystick e del mouse la word che, per poter utilizzare gli stessi 2 bytes contemporaneamente ha fatto tribulare i progettisti hardware della macchina. Mentre il mouse utilizza un byte segnato (contenente un numero compreso tra 0 e 127 inclusi) per specificare il delta y di spostamento, il joystick fornisce un segnale che specifica solo la direzione dello spostamento e non la sua "entita'"; sono necessari dunque solo due bits di informazione, che compresi nel contatore del mouse, non sono di immediata lettura. Conoscendo le caratteristiche dei vari bits sara' abbastanza semplice scrivere il programma di lettura joystick.

L'Amiga puo' controllare direttamente (senza fare uso di speciali interfacce hardware) due mouse o due joystick; le due word dedicate (JOY0DAT e JOY1DAT) sono collocate rispettivamente agli indirizzi $dff00a e $dff00c; generalmente il mouse del-l'Amiga e' collegato alla porta

```
BIT1=           destra
BIT9=           sinistra
BIT1&BIT0=      basso
BIT9&BIT8=      alto

Ecco dunque la mia routine:

;EQUATES

CIAadr=         $bfe001
BASEadr=        $dff000

;BYTES
COLOR0=         $180
JOY1DAThibyte=  $c
JOY1DATlobyte=  $d

;PALETTE
BLACK=          $000
WHITE=          $FFF
GREEN=          $0F0
RED=            $F00

;BITS
BIT0=       0
BIT1=       1
BIT8=       8
PA7=        7

PROGRAM:lea      BASEadr,a0

loop:       bsr.s   joyrout
            btst    #pa7,ciaadr
            bne.s   loop
            rts

JOYROUT:move.w JOY1DAThibyte(a0),d0
            move.w  d0,d1
            btst    #bit1,JOY1DAThibyte(a0)
            beq.s   j1
            move.w  #BLACK,COLOR0(a0)
; LEFT
j1:         btst    #bit1,JOY1DATlobyte(a0)
            beq.s   j2
            move.w  #WHITE,COLOR0(a0)
; RIGHT
j2:         ror.w   #1,d0
            eor.w   d1,d0
            btst    #bit0,d0
            beq.s   j3
            move.w  #RED,COLOR0(a0)
; DOWN
j3:         btst    #bit8,d0
            beq.s   j4
            move.w  #GREEN,COLOR0(a0)
; UP
j4:         rts
```

0: nel nostro esempio immagineremo che alla porta 1 sia connesso un joystick.
Per prima cosa si deve ricordare che i pin del joystick sono settati a 0 quando questo e' in stato di riposo mentre quelli dedicati allo stato sinistro/destra sono settati a uno quando questa condizione si verifica.
I due bit in questione sono rispettivamente il byte 9 ed il byte 1. Per la lettura dello spostamento verticale del joystik sarà necessario verificare se e' "in alto" con l'operazione BIT9 XOR BIT8; viceversa per testare la posizione "leva in basso" si eseguirà BIT1 XOR BIT0.
Il risultato TRUE di una delle due operazioni indichera' la direzione impressa al joystick.
I test orizzontali e verticali verificheranno poi la direzione diagonale: a questo provvedera' un opportuna strutturazione del nostro programma.
(Vedi tabella a pag.11)

Questo programma e' direttamente assemblabile con l'assembler SEKA la cui facile reperibilita' e semplicita' d'uso lo fanno preferire ad altri.
Come avrete visto ho fatto esclusivamente uso degli scratch registers,non utilizzando A2-A7/D2-D7;questa e' in generale una buona regola di programmazione, che evita frequenti salvataggi sullo stack del sistema.
Gli indirizzi di memoria utilizzati sono stati indicati tramite label; cio' rende piu' facile la comprensione dei passaggi logici del programma, rendendolo inoltre facilmente modificabile.
Se ad esempio voleste testare un joystick nella porta 0,basterebbe modificare gli indirizzi "hibyte" e "lobyte" da $c-$d a $a-$b.
Come esposto precedentemente la logica del programma accetta le direzioni diagonali; attenzione muovendo la leva vedrete apparire sullo schermo delle strisce spezzate dovute alla composizione di due subroutine che agiscono succes-sivamente l'una all'altra.
Il cambio del colore dello sfondo e' ottenuto cambiando il contenuto del registro $dff180; badate che quest'ultimo viene continuamente resettato dal sistema operativo: ecco perche' rilasciando il joystick vedrete ricomparire i colori dello schermo CLI.
In ultimo voglio ricordare che il bottone di fuoco del joystick non si trova nel range di registri $dff000-$dff1??,ma e' collegato ai CIA.
Penso proprio che questo esempio vi sara' parecchio utile per potervi cimentare con una routine per la gestione del mouse...(ricordate che il byte alto del registro specifica lo spostamento x, e quello basso l'y).

Lorenzo Ventura

ABBONAMENTI e ARRETRATI

Spettabile GP System s.r.l. Via Voghera n. 16 20144 Milano desidero ricevere Abbonamento / Arretrati della rivista **For You.**

☐ **Abbonamento** 10 numeri della rivista al prezzo di £. **135.000** contenenti il disco programmi dal numero ______ compreso

oppure ricevere:

☐ **Copie arretrate** dei seguenti numeri ____________ al prezzo di £. 15.000+ £. 2.000 per spese postali per ogni numero da allegare in contanti o in valori bollati.

Cognome
Rag. Sociale ______________________ Nome ______________________

Indirizzo ______________________ P.IVA
C.F. ______________________

C.a.p. __________ Città ______________ Prov. ________ Tel. ____________

Accludo assegno bancario di £. ________________ per rivista + disco

Accludo ric. vaglia postale di £. ________________ per rivista + disco

Accludo valori bollati o contanti di £. ________________ per spese postali

Intestato alla **G.P. SYSTEM s.r.l. - Via Voghera, 16 - 20144 Milano**

ATTENZIONE- Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.

IMPORTANTE- Per l'emissione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice fiscale o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la **G.P. SYSTEM s.r.l.** non risponde di eventuali disguidi postali.

Data ____________________ Firma per accettazione ____________________

SYSTEMPC

£.15.000



SPECIALE SOFTWARE

3½
Contiene disco programmi per IBM e compatibili

GIOCHI

Scacchi 3D
Per diventare futuri campioni

Biliard Simulator
Fantastica simulazione

Tennis
Sfide avvincenti in 3 dimensioni

UTILITY

System Comander
Il Dos a portata di mano

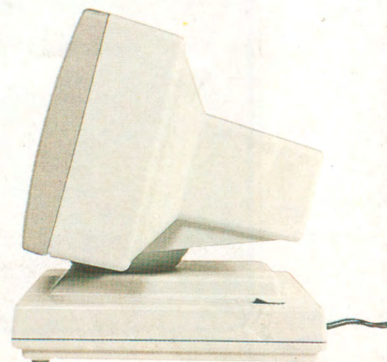
Grabber
Rende eseguibile qualsiasi immagine grafica

Eurotime
Aspettando il '92



SPECIALE NOVITA' SPAZIO A:

Framemaker 3.0
Next Illustrator 3.0
Norton Desktop per Windows



I.V.A. INCLUSA

